

**PERANCANGAN INTERIOR
HOTEL BANDARA INTERNASIONAL
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh:

YUSRIZAL MUHAMMAD ASSARAFI

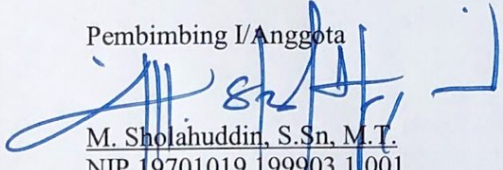
NIM 1610198123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

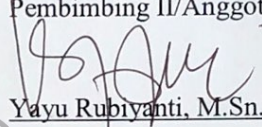
2021

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **PERANCANGAN INTERIOR HOTEL BANDARA INTERNASIONAL YOGYAKARTA "CORDIA HOTEL"** diajukan oleh Yusrizal Muhammad Assarafi, NIM 1610198123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal 12 Januari 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


M. Sholahuddin, S.Sn, M.T.
NIP 19701019 199903 1 001
NIDN 0019107005

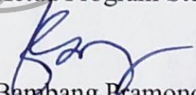
Pembimbing II/Anggota


Yayu Rubiyanti, M.Sn.
NIP 19860924 201404 2 001
NIDN 0024098603

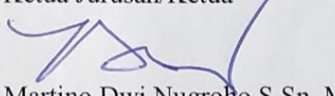
Cognate/Anggota


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19730129 200501 1 001
NIDN 0029017304

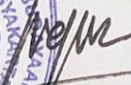
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Bambang Pramono, S.Sn., M.A
NIP: 19730830 200501 1 001
NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP: 19770315 200212 1 005
NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001
NIDN 0008116906



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir tidak lepas dari dorongan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Kedua orangtua, Bapak MuSsbikhin dan Ibu Dzurikhatun dan Mbak Deena yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doa kepada penulis.
2. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn, M.T. dan Teh Yuyu Rubiyanti, M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, dorongan, semangat, nasehat, kritik serta saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.. selaku dosen wali.
4. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Alien Design Consultant dan PT. Angkasapura 1, yang telah memberikan penulis izin untuk menjadikan Hotel Bandara Internasional Yogyakarta sebagai objek Tugas Akhir, survey lapangan, serta membantu penulis dalam melengkapi data-data yang ada di lapangan.
7. Diyah Noor Salsabila yang selalu mendukung, membantu mendoakan dan menemani penulis selama pengerjaan tugas akhir dengan penuh kesabaran.
8. Teman-teman Nabila, Ilham, Bella, Viro, Andra, Ahkam, Yanida dan temanteman jurusan Desain Interior angkatan 2016, serta Elfira dan Salman yang telah membantu, dan menyemangati penulis.
9. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persastu.

PERANCANGAN INTERIOR
HOTEL BANDARA INTERNASIONAL YOGYAKARTA

Yusrizal Muhamad Assarafi
Yusrizal850@gmail.com

ABSTRACT

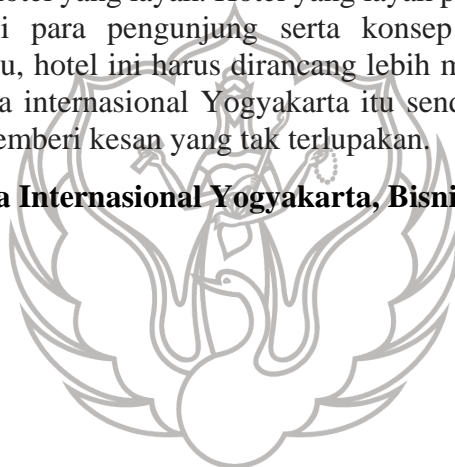
The Special Region of Yogyakarta (DIY) is one of provinces in Central Java which has many tourist destinations. Tourism is the major sector for this province. However, there are still few hotels provided in Kulon Progo. As many hotels are located in the city of Yogyakarta, PT. Angkasa Pura 1 designed a hotel inside the International Airport of Yogyakarta (YIA). This hotel is built for many tourists who are visiting Yogyakarta and are landing off. The main purpose of building this hotel is as a transit point after a long trip heading to Yogyakarta. By building this hotel, it is hoped that it will give the unforgettable impression of Yogyakarta. In designing the hotel, the writer used a design method by Rosemary Klimer. This method is used to analyze the problems faced, so that the writer will find the solution. From the analysis of the object designing, the function of the transit hotel is to make the tourists find a place to stay easily. Moreover, the hotel is mostly visited by business people traveling out of town, so they need to get a proper hotel. A proper hotel needs to give an adequate facilities and functions for the tourists, and the Yogyakarta Heritage concept needs to be implemented in this hotel. Besides, the hotel should be designed more modern in order to be a special identity of Yogyakarta. Therefore, it is hoped that the hotel can give an unforgettable impression for all the tourists.

Keyword: Hotel Bandara Internasional Yogyakarta, Business, Nature and Culture, Modern.

ABSTRAK

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan salah satu provinsi di Pulau Jawa yang memiliki banyak destinasi wisata. Pariwisata merupakan sektor utama bagi Daerah Istimewa Yogyakarta. Di daerah Kulon Progo memiliki hotel yang jumlahnya masih sedikit. Kebanyakan hotel berada di kota Yogyakarta, sehingga PT. Angkasa Pura 1 membuat perancangan hotel yang berada di dalam area Bandara Internasional Yogyakarta (YIA). Hotel ini ditujukan bagi para wisatawan yang sedang berkunjung ke Daerah Istimewa Yogyakarta dan sedang melakukan pendaratan di Bandara Internasional Yogyakarta. Tujuan utamanya adalah sebagai tempat transit setelah melakukan perjalanan jauh dan menuju ke Daerah Istimewa Yogyakarta. Dengan dibangunnya hotel ini diharapkan dapat memberikan kesan terhadap kota Yogyakarta yang tak terlupakan. Pada perancangan hotel bandara internasional Yogyakarta, proses dalam mendesain menggunakan metode proses desain menurut Rosemary Klimer. Metode ini digunakan untuk menganalisis permasalahan yang ada agar ditemukan solusinya. Dari analisis terhadap objek perancangan, fungsi dari transit hotel ini adalah agar para wisatawan dapat menemukan tempat penginapan dengan mudah. Terlebih lagi, hotel ini kebanyakan dikunjungi oleh pebisnis yang sedang melakukan perjalanan luar kota, sehingga mereka harus mendapatkan hotel yang layak. Hotel yang layak perlu memberikan fasilitas dan fungsi yang memadai bagi para pengunjung serta konsep Yogyakarta heritage perlu diimplementasikan. Selain itu, hotel ini harus dirancang lebih modern agar menjadi identitas yang khas dari hotel bandara internasional Yogyakarta itu sendiri. Dengan adanya identitas tersebut diharapkan dapat memberi kesan yang tak terlupakan.

Kata Kunci: Hotel Bandara Internasional Yogyakarta, Bisnis, Kekayaan Alam dan Kebudayaan, Modern.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBARAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II	9
PRA DESAIN	9
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Yang Akan Didesain	9
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus Yang Akan Digunakan Sebagai Pendekatan	14
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	15
1. Tujuan Desain.....	15
2. Fokus dan Sasaran Desain	16
3. Data.....	16
BAB III	54
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	54
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	54
B. Ide dan Solusi (<i>Ideation</i>)	55

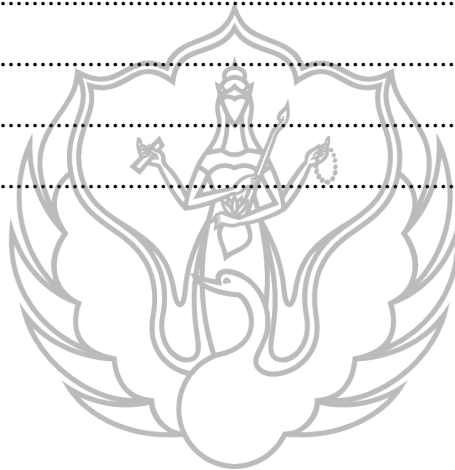
1. Identifikasi Permasalahan Ruang	55
2. Alur Berfikir Konsep	58
3. Tema dan Gaya Perancangan	60
4. Pengguna dan Aktivitasnya	61
5. Referensi Desain.....	63
BAB IV	66
PENGEMBANGAN DESAIN	66
A. Alternatif Desain	66
1. Komposisi.....	66
2. Penjelasan Gaya dan Tema.....	67
3. Interpretasi Konsep	70
4. Transformasi Bentuk	70
5. Warna dan Materialisasi dalam Perancangan.....	74
6. Alternatif Penataan Ruang.....	77
7. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	82
8. Alternatif Pengisi Ruang	87
9. Perencanaan Mekanikal Elektrikal	90
10. Evaluasi Hasil Pemilihan Desain.....	100
11. Hasil Desain.....	101
BAB V	108
KESIMPULAN	108
LAMPIRAN	110
Daftar Pustaka	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bandara Internasional Yogyakarta Fasad	31
Gambar 2. Logo Angkasa Pura Hotels	32
Gambar 3. Struktur Organisasi Angkasa Pura Hotels	32
Gambar 4. Lokasi Bandara Internasional Yogyakarta	38
Gambar 5. Orientasi Matahari Bandara Internasional Yogyakarta	38
Gambar 6. Arah Angin Bandara Internasional Yogyakarta	39
Gambar 7. Akustik Bandara Internasional Yogyakarta	39
Gambar 8. 3D render Bandara Internasional Yogyakarta	40
Gambar 9. Transportasi Bandara Internasional Yogyakarta	40
Gambar 10. Luasan Bandara Internasional Yogyakarta	41
Gambar 11. Denah Bandara Internasional Yogyakarta	41
Gambar 12. Bandara Internasional Yogyakarta	41
Gambar 13. Bandara Internasional Yogyakarta Fasad <i>entrance</i>	42
Gambar 14. Bandara Internasional Yogyakarta	42
Gambar 15. Layout Bandara Internasional Yogyakarta	43
Gambar 16. Potongan Bandara Internasional Yogyakarta	44
Gambar 17. Potongan Bandara Internasional Yogyakarta	44
Gambar 18. Potongan Bandara Internasional Yogyakarta	45
Gambar 19. <i>Bird Eye View</i> Bandara Internasional Yogyakarta	47
Gambar 20. Landasan Bandara Internasional Yogyakarta	47
Gambar 21. Bandara Internasional Yogyakarta <i>construction</i>	47
Gambar 22. Bandara Internasional Yogyakarta	48
Gambar 23. Bandara Internasional Yogyakarta	48
Gambar 24. Bandara Internasional Yogyakarta	48
Gambar 25. Referensi Desain	78
Gambar 26. Referensi Desain	79
Gambar 27. Referensi Desain	79
Gambar 28. Moodboard Suasana Ruang	80

Gambar 29.Moodboard Suasana Ruang	81
Gambar 30.Min Map Gaya dan Tema	83
Gambar 31.Motif batik Kawung	84
Gambar 32.Furniture dan Ornamen Motif Kawung	85
Gambar 33.Ornamen Lampu Motif Kawung.....	86
Gambar 34.Furniture Motif kawung	86
Gambar 35.Stilasi Pilar Benteng Vredeburg.....	87
Gambar 36.Area <i>Coffee Shop</i>	88
Gambar 37.Area <i>Lounge and Restaurant</i>	88
Gambar 38.Skema Warna	89
Gambar 39.Skema material.....	90
Gambar 40.Diagram Matrix.....	91
Gambar 41.Alternatif 1 Diagram Bubble	92
Gambar 42.Alternatif 2 Diagram Bubble	93
Gambar 43.Alternatif 3 Diagram Bubble	94
Gambar 44.Alternatif 1 Block Plan	95
Gambar 45.Alternatif 2 Block Plan	96
Gambar 46.Alternatif 3 Block Plan	97
Gambar 47.Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi	98
Gambar 48.Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi	99
Gambar 59.Alternatif 3 Zoning dan Sirkulasi	100
Gambar 50.Layout 1:600	101
Gambar 51.Rencana Lantai.....	103
Gambar 52.Rencana Dinding.....	104
Gambar 53.Rencana Plafon	105
Gambar 54.Rak <i>Co-working Space</i>	106
Gambar 55. <i>Self Box Coffee Shop</i>	107
Gambar 56. <i>Receptionist Table</i>	107
Gambar 57. <i>Serve Table</i>	108
Gambar 58. <i>Window Screen</i>	108

Gambar 59. <i>Private Box Co-working Space</i>	109
Gambar 60. <i>Corridor Bedroom</i>	120
Gambar 61. <i>Co-working Space</i>	120
Gambar 62. <i>Coffee Shop</i>	121
Gambar 63. <i>Lobby</i>	121
Gambar 64. <i>Lounge and Restaurant</i>	122
Gambar 65. <i>Meeting Room</i>	122
Gambar 66. <i>Cordia</i>	123
Gambar 67. <i>Corridor</i>	123
Gambar 68. <i>Standart Room</i>	124
Gambar 69. <i>Standart Room</i>	124
Gambar 70. <i>Deluxe Room</i>	125
Gambar 71. <i>Deluxe Room</i>	125
Gambar 72. <i>Deluxe Room</i>	126
Gambar 73. <i>Deluxe Room</i>	126



DAFTAR TABEL

Tabel 1.Klasifikasi Hotel Berbintang	48
Tabel 2.Daftatr Kebutuhan dan Kriteria	64
Tabel 3.Daftar Kebutuhan dan Kriteria	68
Tabel 4.Jenis Lampu	108
Tabel 5. Jenis AC.....	116



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Pulau Jawa yang memiliki banyak destinasi wisata. Pariwisata merupakan sektor utama bagi Daerah Istimewa Yogyakarta. Daya tarik wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta telah menyerap kunjungan wisatawan, baik wisatawan nusantara maupun mancanegara. Pada tahun 2010 tercatat kunjungan wisatawan sebanyak 1.456.980 orang, dengan rincian 154.843 wisatawan mancanegara dan 1.304.137 wisatawan lokal. Bentuk wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta meliputi wisata MICE (Meeting, Interactive, Convention and Exhibition), wisata budaya, wisata alam, wisata minat khusus, dan berbagai fasilitas wisata lainnya, seperti resort, hotel, dan restoran.

Secara geografis, Daerah Istimewa Yogyakarta juga diuntungkan oleh jarak antara lokasi objek wisata yang terjangkau dan mudah ditempuh. Sektor pariwisata yang sangat signifikan menjadi motor kegiatan perekonomian kota Yogyakarta yang secara umum bertumpu pada tiga sektor andalan yaitu, bidang jasa: perdagangan, hotel, restoran, serta pertanian. Dalam hal ini pariwisata memberi efek pengganda (*multiplier effect*) yang nyata bagi sektor perdagangan, yang disebabkan karena meningkatnya kunjungan wisatawan. Selain itu, penyerapan tenaga kerja, dan sumbangan terhadap perekonomian daerah sangat signifikan.

Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri memiliki 5 kabupaten yang meliputi : kabupaten Bantul, kabupaten Gunungkidul, kabupaten Kulon Progo, kabupaten Sleman, dan kota Yogyakarta. Dari semua kabupaten yang ada hanya satu bandara yang berada di kota Yogyakarta, yaitu Bandara Adisutjipto. Bandara ini terletak di Jl. Raya Solo KM.9, Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kapasitas Bandara Adisutjipto dirancang untuk menampung 1,2 - 1,5 juta

penumpang per tahun, dan pada tahun 2018 sudah mencapai 7,8 juta penumpang, sehingga pemerintah kota Yogyakarta memutuskan untuk membuat bandara baru yaitu Bandara Internasional Yogyakarta yang terletak di kabupaten Kulon Progo, yaitu di Palihan 1, Palihan, Kecamatan Temon, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sayangnya, bandara ini sangat jauh dari pusat kota Yogyakarta.

Di daerah Kulon Progo memiliki hotel yang jumlahnya masih sedikit. Kebanyakan hotel terletak di kota Yogyakarta, sehingga PT. Angkasa Pura 1 merancang hotel yang berada di dalam Bandara Internasional Yogyakarta. Namun, bandara tersebut masih dalam proses pengerjaan. Hotel ini ditujukan bagi para wisatawan yang sedang berkunjung di Daerah Istimewa Yogyakarta, dan melakukan pendaratan di Bandara Internasional Yogyakarta, yang tujuan utamanya sebagai tempat transit setelah melakukan perjalanan jauh dari daerah tempat asal mereka dan menuju ke Daerah Istimewa Yogyakarta.

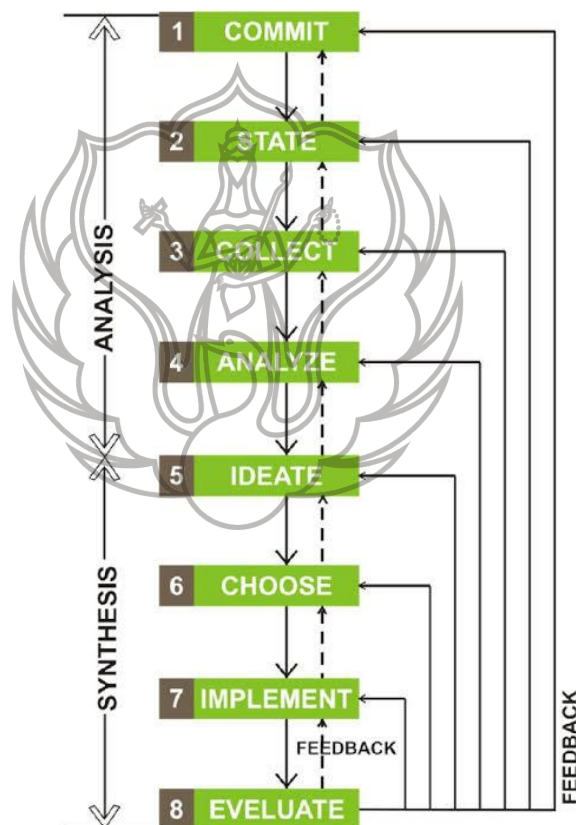
konsep yang ditawarkan oleh hotel ini adalah Yogyakarta Heritage "*Give unforgettable impression*" yang berarti memberikan kesan pertama yang tak terlupakan bagi para wisatawan yang berkunjung. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan ciri khas tersendiri pada hotel ini sesuai dengan tradisi dan budaya Yogyakarta. Dengan demikian, wisatawan yang berkunjung dapat memiliki pandangan tersendiri terhadap kota Yogyakarta.

Berdasarkan hal-hal yang telah penulis tulis di atas, penulis tertarik untuk mengajukan perancangan interior hotel yang berada didalam Bandara Internasional Yogyakarta yang berada di Kabupaten Kulon Progo sebagai tugas akhir. Lokasi yang memiliki banyak tempat wisata alam dan pusat budaya diharapkan dapat memaksimalkan potensi, dan akan banyak menarik lebih banyak wisatawan untuk menghabiskan waktu liburnya di Daerah Istimewa Yogyakarta.

B. Metode Desain

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah *Analisis*. Pada tahap ini masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *Sintesis*. Pada tahap ini bagian-bagian masalah ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. (Kilmer, 1992). Adapun skema pola pikir desain dari Rosemary Kilmer digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan.

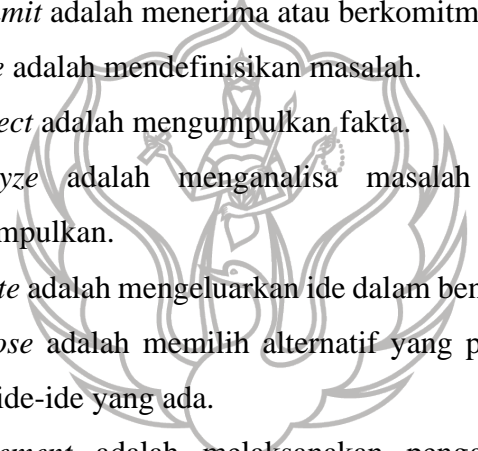
(Sumber: Rosemary Kilmer, 1992)

Gambar di atas menjelaskan tentang perancangan Hotel Bandara Internasional Yogyakarta. Pola pikir perancangan yang digunakan dalam

proses mendesain adalah analisis (langkah programming) dan sintesis (langkah designing). Langkah pertama, *programming*, merupakan proses menganalisis permasalahan. Langkah ini dilakukan saat kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Setelah semua data terkumpul, masuk pada langkah kedua, yaitu *designing*.

Langkah kedua, *designing*, merupakan proses sintesis yang dilakukan saat muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Dalam pola pikir perancangan menurut Rosemary Kilmer (1992) yang terlihat pada Gambar 1.1 dijelaskan sebagai berikut.

- 
- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
 - b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
 - c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
 - d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
 - e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
 - f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
 - g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
 - h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data menurut Rosemary Kilmer termasuk dalam analisis adalah *collect*. Langkah *collect* menjadi langkah pertama dalam metode pengumpulan data. *Collect* adalah pengumpulan fakta-fakta di lapangan. Peneliti akan melakukan kunjungan lapangan (survei) untuk

memperoleh data. Sebelum melakukan survei, ada beberapa hal yang perlu disiapkan yaitu rencana protokol lapangan, detail objek yang akan dikunjungi, siapa yang akan diamati dan siapa yang akan berinteraksi, waktu yang dibutuhkan, daftar pertanyaan wawancara, serta apa yang akan dieksplor (tema umum atau pertanyaan spesifik). Langkah kedua adalah pengumpulan perangkat survei. Pada langkah ini, peneliti harus mengumpulkan perangkat kunjungan seperti buku catatan, kamera, alat rekam (audio-visual), dan dokumen-dokumen surat izin untuk kunjungan lapangan.

Langkah ketiga adalah survei lapangan. Artinya, peneliti langsung terjun ke lapangan. Pada tahap ini peneliti melakukan survei seluruh objek yang ingin diamati. Dalam hal ini objeknya adalah Bandara Dewandaru Karimunjawa Jepara. Selanjutnya adalah proses dokumentasi berupa pengamatan secara empirik, penulisan catatan-catatan penting, pengambilan foto, dan pembuatan rekaman audio-visual atau video. Hal tersebut nantinya akan menjadi data terorganisir yang akan dianalisis oleh peneliti.

Langkah keempat adalah *interview* atau wawancara dengan narasumber. Narasumber dalam penelitian ini adalah Bapak Sujari, selaku Wakil Kepala Urusan Tata Usaha Bandara dan Bapak Hardhaniyanto Wendyaksawan SH, selaku bagian Asvec. Pada tahap ini, peneliti bertanya tentang seluk beluk Bandara Dewandaru Karimunjawa Jepara, terutama tentang Desain Interior bandara. Proses wawancara dilakukan secara terencana karena sebelumnya sudah dipersiapkan daftar pertanyaan. Daftar pertanyaan disajikan dalam lampiran. Saat proses wawancara berlangsung dilakukan proses perekaman dan pengambilan foto bersama.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain termasuk dalam tahap sintesis, bagian *ideate*. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mencari ide dan mengembangkan desain digunakan metode Matrik Pembentukan Konsep.

Metode matrik pembentukan konsep adalah metode yang mengambil dua rangkaian faktor-faktor penting dari analisis dan membuat matrik dua dimensi untuk membantu mengeksplorasi konsep-konsep di persimpangan-persimpangan mereka. Kunci untuk metode ini adalah menentukan rangkaian-rangkaian faktor yang akan digunakan. Masing-masing rangkaian harus komprehensif dan saling melengkapi agar persimpangannya koheren (padu) dengan tujuan proyek-proyek tersebut (Kumar, 2013: 217). Adapun cara kerja metode ini adalah sebagai berikut.

Pertama, pilih dua rangkaian faktor untuk menyusun matrik. Dua rangkaian faktor yang dimaksud adalah gagasan dan rangka kerja. Gagasan dan rangka kerja didiskusikan dengan tim yang selanjutnya dihasilkan konsep-konsep yang bermanfaat. Misalnya, pengelola dalam terminal bandara dan pengunjung bandara memiliki permasalahan tentang desain bandara.

Kedua, penuhi sel-sel matrik dengan konsep-konsep. Konsep yang dimaksud dalam hal ini adalah *brainstorm* atau curah pendapat atau keluhan dari pengelola dan pengunjung. Hasil curat pendapat itu dikumpulkan dan divisualisasikan untuk mendukung dan memudahkan komunikasi antarpengguna ruang.

Ketiga, gunakan metode ini untuk mengeksplorasi konsep lebih jauh. Setelah di antara kedua sel tadi terdapat sebuah celah. Matrik ini digunakan untuk sebuah tinjauan untuk mengenai dan mengisi celah.

c. Metode Evaluasi dan Pemilihan Desain

Metode evaluasi atau *evaluate* adalah meninjau desain yang sudah dihasilkan. Apakah desain itu mampu memecahkan permasalahan atau belum. Adapun metode yang digunakan dalam evaluasi dan pemilihan desain dalam penelitian ini adalah evaluasi solusi. Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu kita memutuskan prototipe mana yang harus digunakan dan mana yang harus dimodifikasi.

Cara kerja metode evaluasi solusi dalam penelitian ini adalah: *Pertama*, buatlah kriteria nilai pengguna dan nilai penyedia. *Kedua*,

buatlah matriks evaluasi solusi, membuat *spreadsheet* dengan solusi-solusi yang dicatat dalam kolom pertama dan kriteria nilai pengguna dan nilai penyedia dicatat dalam kolom-kolom di kanan sebagai dua bagian terpisah. *Ketiga*, nilailah solusi-solusi, dengan cara memilih skala untuk menilai masing-masing solusi berdasarkan dua kriteria yang berbeda, nilai pengguna dan nilai penyedia. *Keempat*, petakan solusi pada peta. Petakan solusi ini berdasarkan total nilai pengguna dan penyedia dari masing-masing solusi. *Kelima*, analisis distribusi solusi. *Keenam*, bagikan hasil penelitian ini dan diskusikan langkah-langkah berikutnya.

